https://radioslibres.net/de-los-imaginarios-a-la-edicion-radiofonica/

Guía virtual: De los Imaginarios a la Edición Radiofónica

Publicado el 6 de noviembre de 2014
por Byron Garzón G

Algunos imaginarios instalados en las cabezas de quienes editan hay que romperlos. Pero otros, los de la audiencia, pueden ser útiles a la hora de editar una producción radiofónica. Te presentamos esta guía práctica para la edición radial desde los imaginarios.

Esta guía es una versión adaptada del texto "De la edición radiofónica y los imaginarios" de Byron Garzón G. Puedes descargar el texto original aquí.

Introducción

Quienes editan una producción radiofónica, un video, una película, tienen sus propias percepciones acerca del mundo creadas a partir de los imaginarios sociales. De esos modos de entender y construir la realidad que se nutren de los conocimientos, prácticas e imaginación individual y colectiva para transformarse en una idea, en un concepto común —el imaginario— que organiza simbólicamente el funcionamiento de la sociedad. Es decir, transmiten una forma de pensar y actuar. Por ejemplo, las tradiciones, la memoria histórica, las ideologías.

Algunos imaginarios instalados en las cabezas de quienes editan hay que romperlos. Pero otros, los de la audiencia, pueden ser útiles a la hora de editar una producción radiofónica. Te presentamos esta guía práctica para la edición radial desde los imaginarios realizada por nuestro compañero de CIESPAL Byron Garzón G.

Índice

· Capítulo 1 – Imaginando los imaginarios [ver]

· Capítulo 2 – Rompiendo los imaginarios de quienes editan [ver]

· Capítulo 3 – Pasos para la edición radiofónica desde los imaginarios [ver]

***

Capítulo 1 - Imaginando los imaginarios

Publicado el 6 de noviembre de 2014
por Byron Garzón G

Si alguien nos menciona al diablo, enseguida veremos en nuestra cabeza la imagen de un ser feo de color rojo, dos cuernos en la cabeza y una lanza en la mano. ¿Por qué imaginarlo así si nunca lo hemos visto?

En realidad el diablo ni existe pero tenemos una imagen muy clara de él que nos ha sido transmitida a través de la cultura, mitos religiosos, creencias y fantasías de sociedades anteriores.

Así se forman los imaginarios. Representaciones, imágenes que nos creamos y que se extienden por toda la sociedad aunque, la mayoría de las veces, tienen que ver muy poco con la realidad. Son sólo parte de nuestra imaginación individual y colectiva.

El lenguaje ayuda mucho a enfatizarlos. Por ejemplo, si hablamos siempre del médico, del ingeniero, del abogado y de la secretaria, la camarera y la enfermera, estamos creando un mundo donde son los hombres los que tienen profesiones académicas y relevantes mientras las mujeres son las encargadas de lo secundario. Por eso es tan importante usar un lenguaje inclusivo para despatriarcalizar nuestros imaginarios, para crear otra realidad.

> "Los imaginarios no son sólo representaciones en abstracto y de naturaleza mental sino que se encarnan o se incorporan en objetos ciudadanos que encontramos a la luz pública y de los cuales podemos deducir sentimientos sociales como miedo, amor, rabia o ilusiones, y estos tantos sentimientos citadinos son archivables a manera de: escritos, sonidos, producciones de arte o textos de cualquier otra materia donde lo imaginario impone su valor dominante sobre el mismo objeto" *(Armando Silva-Imaginarios el Asombro Social)*.

La edición y la producción radiofónica, como actos creativos, están profundamente relacionadas con la historia y la realidad social de la cultura humana. Y muchas veces, cuando editamos, nos topamos y reproducimos los imaginarios sociales.

Pero éstos también pueden ser de utilidad para el trabajo radiofónico. Para realizar una edición radiofónica, cualquiera que sea el formato o género, es necesario tomar en cuenta dichos imaginarios ya que corresponden a una realidad, una realidad histórica o una realidad futura construida desde el presente.

La edición debe recuperar estos "archivos" imaginarios internos de cada individuo y de la colectividad para el proceso creativo.

***

Capítulo 2 - Rompiendo los imaginarios de quienes editan

Publicado el 6 de noviembre de 2014
por Byron Garzón G

Quienes editan son los primeros que deben olvidar algunos falsos imaginarios, ¡liberen la mente!

a. La barrera de los 5 segundos

Desde el primer día que empiezas como editor radiofónico siempre hay alguien que te recomienda a gritos la norma de los 5 segundos: "sólo 5 segundos de cortina musical….y no más". Pero los imaginarios no se recuperan ni los sentimientos se apelan en ese brevísimo tiempo.

A veces será menos y a veces más. Hay que dejar que la música haga su trabajo, darle su "tempo". El papel del editor es dejar que fluya un mensaje por medio de la música. La construcción de un imaginario no tiene tiempo determinado. Esta barrera constituye también un imaginario impuesto en la cabeza de quienes producen y editan.

b. De la instrumentación

¿Por qué usar orquesta de cámara para un relato histórico?, ¿por qué usar música característica de cada región y época, con instrumentación acorde y coherente con el tiempo-espacio?

No podemos, por ejemplo, poner una percusión árabe en una producción de afro-ecuatorianos, aunque el libreto nos pida "percusión" sin especificar. Tenemos que buscar música de percusión afro-ecuatoriana, incluso por simple sentido común. Pero este es un error muy común en muchas radios.

Lo mismo sucede cuando queremos ilustrar una producción radiofónica relacionada con las nacionalidades indígenas. Se escucha un micro-programa de la nacionalidad Shuar con música de la nacionalidad Kichwa. Un imaginario errado es pensar que "toda la música indígena suena igual" sin fijarnos en la diversidad de expresiones musicales que identifican a los pueblos originarios.

Hoy Internet nos permite encontrar música de todo tipo, de la mayoría de épocas, lugares y pueblos. Tenemos que contribuir a la construcción de imaginarios coherentes con la realidad cultural, geográfica, no podemos seguir editando nuestras producciones a la ligera.

***

https://radioslibres.net/capitulo-3-pasos-editar-radio-desde-imaginarios/

Capítulo 3 - Pasos para la edición radiofónica desde los imaginarios

Publicado el 6 de noviembre de 2014
por Byron Garzón G

Cuando nos llega un libreto o guión radiofónico para editar, de cualquier formato o género, sugerimos los siguientes pasos para escoger nuestros efectos y música.

a. Elegir los efectos

Hay que tomar en cuenta el espacio-tiempo en que se desarrolla la acción (de la argumentación o trama). Puede ser un texto que se desarrolle en el siglo 19 como en el siglo 23.

Ese espacio-tiempo tiene sus propios imaginarios y los efectos y la música deben corresponder, ser coherentes. Por ejemplo no podemos poner un efecto de "ametralladora en un texto que hable se la batalla de independencia española, porque la primera ametralladora se inventó en 1884 y las guerras de independencia en América corresponden a 1800-1830. Resulta cronológicamente incoherente el sonido de la ametralladora.

La misión pedagógica de la radio no se remite exclusivamente a la educación radiofónica como clases por radio (profesor- alumno), sino que es un proceso integral y transversal a la producción. En la radio todos los elementos ponen su granito de arena para la educación de las audiencias.

Un efecto mal puesto puede provocar que el "archivo" imaginario no se active o se distorsione, equivocando el sentido de lo que quiere representar o construyendo imaginarios no reales que provocan una especie de "archivo basura", una suerte de "spam" del lenguaje radiofónico.

La radio es una herramienta para representar los imaginarios y en la edición radiofónica se ven materializados. Eso exige realizar un trabajo previo de investigación y hacerse las preguntas: ¿cómo sonaba?, ¿cómo suena? y ¿cómo sonaría? cada tiempo-espacio en el que se desarrolla la acción.

> *La radio es un lente de los imaginarios, no vemos con los ojos sino con la imaginación que tiene un punto de partida, una referencia, es un encuadre mental donde se realizan los registros de percepción. La radio es en consecuencia, el lugar de la* ***PRODUCCIÓN SOCIAL DE IMAGINARIOS***.

b. La música

Otro ejemplo de errores clásicos en la edición radiofónica, ocurre en la utilización de la música. La música como elemento fundamental, con fuertes raíces históricas y culturales también está sujeta a los "imaginarios colectivos" y a realidades de espacio-tiempo.

No es correcto poner música con instrumentos eléctricos en una producción radiofónica que se desarrolla en el siglo 14, por ejemplo. La radio se rige estrictamente a la instrumentación de cada época.

El uso de la música debe ser tratado de una manera que no provoque una disfunción de la producción en su conjunto, como si una pieza de nuestro rompe cabezas estuviera al revés y fuera calzada a la fuerza.

La música, como elemento del lenguaje radiofónico, es tan especial que nos ubica en un espacio-tiempo y los imaginarios de las épocas emergen de forma instantánea. Nos conduce por la historia pero, adicionalmente a lo que podría hacer un efecto tradicional de sonido, nos provoca estados de ánimo. La velocidad, los tonos y los niveles de audio, recuperan los "archivos" imaginarios más internos, más profundos, más íntimos.

c. ¿Qué pongo?

Es la pregunta del millón, pero muy sencilla de responder: usa lo que los resultados de la investigación previa te indiquen.

Quienes editan en radio tiene que cumplir un doble papel de productor e investigador. Tiene que ser artífices de la creación de imaginarios.

Los técnicos y las técnicas de sonido no pueden ser solo quienes mueven el ratón y las perillas. Tienen que convencerse que son un elemento fundamental, actores claves del complejo proceso de la comunicación. Y en eso las mujeres editoras, con su mayor sensibilidad, superan casi siempre a los varones. Muchas radios se han dado cuenta y en las cabinas de producción se sientan cada vez más mujeres que son capaces de mezclar con mayor delicadeza las cortinas y agarrar mejor el tempo de las músicas.

d. Los detalles

Cuando se graban las voces se deben concebir planos sonoros de movimiento, así se dará una sensación espacial a la escena. En la vida real hablamos moviéndonos, no somos esculturas en una sola posición. Esos cambios de planos debemos replicarlos en la grabación para dar esa sensación de realidad.

Si en una escena los personajes están en una cena el actor debe comer mientra graba. Claro que si tsuviera comiendo una langosta, solucionaremos la situación con unas galletitas.
Estos detalles le aportan el realismo que necesitan nuestras escenas.

e. El uso del "Pan"

En todas nuestras consolas y software existe un botón que dice "pan", el famoso paneo o balance. Sirve para distribuir el sonido entre los dos canales que tenemos, el izquierdo y el derecho.
Con ello logramos una sensación de espacialidad. Si tenemos dos personajes y dejamos el pan en el medio, parece que hablan desde el mismo sitio. Lo que debemos hacer es "panear" uno para la izquierda y la otra para la derecha. De esa forma hacemos que quien escucha sienta que está en medio de la conversación. Cuidado con panear por completo las voces. Si a la mujer la llevamos al canal derecho no hay que llevar todo el sonido para ese lado, sólo ligeramente. Si no, cuando alguien no tenga buenos altavoces estéreo, perderá la mitad de los diálogos.

También podemos usar este recursos del "paneo" para dar la sensación de movimiento, como que un auto pasara delante del oyente. Esto lo hacemos iniciando el efecto de sonido en un canal (izquierdo, por ejemplo) y a medida que el auto avanza lo pasamos al otro canal (al derecho).

f. La “reverb” o reverberación

Es un vicio muy marcado en la mayoría de producciones radiofónicas. Antes, cuando se grababa en cinta, era todo un proceso ponerle “reverb”. Con la llegada de las computadoras hay un plug in de reverberación, y el abuso empezó. Quienes lo usan mucho argumentan que “suena más bonito”, “le da presencia”, “resalta el texto”. Pero para saber cuando usarla correctamente recurrimos a “los imaginarios”

Aunque nunca hayamos estado en un castillo donde hay fantasmas, tenemos el imaginario común y damos por hecho que las voces de ultratumba suenan con “reverb”. Lo mismo si alguien nos habla desde el pasado o el futuro. También en lugares subterráneos, iglesias o lugares muy grandes.

Los efectos, tanto los de sonido como lo técnicos, son una ayuda para recrear los ambientes de la realidad en la radio. Si no cumplen esa misión, sobran.

***